Création de personnage
Début
10 D6 à répartir
Option
Point faible = +1D
Option
Beau background = +1D
10/11/12 D à répartir
1D = 1D de Cliché normal

Newbie : 1D / Pro : 3D / Maître : 6D
Option
1D de Coups de bol = 3 Coups de bol
2D = 1D de Cliché magique
Fin
DEFI
Facteur de Difficulté
* 5 : facile,
* 10 : défi même pour un pro,
* 15 : défi héroïque,
* 20 : difficulté presque surhumaine,
* 30 : difficulté surhumaine.
Défi
CONFLIT A ACTION UNIQUE
Conflit à action unique
--
1 seul jet sur Cliché approprié, le plus élevé gagne
Conflit à action unique
DUEL
Exemples de cas d'utilisation
* Débat,
* Courses de chevaux,
* Duel aérien,
* Duels astraux / psychiques,
* Duels magiques,
* Duels de Banjos,
* Séduction,
* Tribunal,
* Combat physique.
Problème à l'issue incertaine
Choix
Combat Duel
Début Duel
Choisir le Cliché
Cliché adapté?
Si MJ accepte le roleplay
Cliché inadapté
Oui
Choisir le Cliché
Absence totale de cliché plausible
2D
Option
Gonflette (Cliché normal)
Pour chaque +1D au jet, -1D obligatoire après
Choix
Option
Double Gonflette(Cliché magique)
Pour chaque +2D au jet, -1D obligatoire après
Lancer les dés
Cliché adapté ?
Oui
Le plus petit scope prend -1D au Cliché
(+ les potentielles Gonflettes)
Non
Si le Cliché inadapté gagne, alors l'attaquant prend -3D au Cliché
Cliché à zéro?
Oui
Fin Duel
Non
COMBAT DE GROUPE
Combat de Groupe
Combat de Groupe
Début Combat de Groupe
Le chef de Groupe est celui qui a le Cliché le plus élevé
Les joueurs choisissent leur Cliché
Tous les joueurs lancent les dés
Ajouter au dé du chef de Groupe si les dés des autres si ces derniers font des 6
Prendre les pénalités

Les Clichés inadaptés ne triplent pas les pertes de dés
Choix
Un seul prend les pénalités (-1D) nommé par Chef de Groupe
Quelqu'un prend les dommages à la place (-2D)
Le Chef de Groupe lance 2 fois plus de dés
(Bonus de vengeance)
Cliché à zéro?
Oui pour le Groupe
Fin Combat Groupe
Oui pour le PJ
Fin Combat PJ
Non